

ELEMEN - ELEMEN TRADISIONAL DALAM FILM-FILM やくざ (YAKUZA)

Ruth Leyrisna Hasugian

Shizuoka Makassar Japanese Center, Makassar

Abstrak

Tulisan ini membahas mengenai film *yakuza*, salah satu genre film yang populer pada 1960 hingga 1970-an di Jepang, yang mengangkat kisah tentang *yakuza*, yaitu kelompok mafia yang telah ada sejak masa Tokugawa. Berawal sebagai pelindung masyarakat kecil, *yakuza* perlahan-lahan lalu memodernkan diri dan mulai terlibat dalam berbagai sindikat kejahatan terorganisir di Jepang. Akhirnya, *yakuza* memberi warna baru dalam film Jepang, dimana para sutradara kemudian mengangkat kisah *yakuza* modern ke ranah publik. Dalam tulisan ini, dijelaskan mengenai pergeseran penggunaan elemen-elemen tradisional pada film *yakuza*, yang terdiri dari nilai *giri-ninjou* (tanggung jawab-kemanusiaan), *yubitsume* (ritual potong jari), *irezumi* (tato), *katana* (pedang), *kimono* (pakaian tradisional Jepang), serta *sakazukigoto* (ritual pertukaran mangkuk *sake*) pada setiap pemutaran film. Dengan menggunakan analisis semiotik dan pengamatan terhadap beberapa film *yakuza*, diperoleh hasil mengenai pergeseran terhadap penggunaan elemen-elemen tradisional yang ditampilkan dalam setiap film. Hal ini juga ditandai dengan masuknya pengaruh Barat pada film, yang dikolaborasikan bersama unsur-unsur kejepangan.

Kata Kunci: *yakuza*, film Jepang, elemen-elemen tradisional, pengaruh Barat

Abstract

This paper discusses *yakuza* films, one of the more popular genres in Japan between 1960 and 1970s that portray *yakuza*—a mafia-like organization which have existed since Tokugawa period. They began as protector of the lower class; *yakuza* began slowly to modernize themselves and began to be involved in various organized criminal syndicates in Japan. Eventually *yakuza* gave new colors in Japanese cinema where directors put *yakuza* into public arenas. In this paper it will be explained the shifting uses of traditional elements in the *yakuza* films. These are *giri-ninjou* (social obligation and compassion), *yubitsume* (finger-shortening ritual), *irezumi* (tattoo), *katana* (sword), *kimono* (Japanese traditional attire), and *sakazukigoto* (*sake*-cup exchange rituals) in each film analyzed. Through semiotic analysis and by looking at selected *yakuza* films, it can be seen the shifts in their uses of the aforementioned elements. These shifts also mark the growing inclusions of western elements in the films combined with Japanese ones.

Keywords: *yakuza*, Japanese films, traditional elements, western influences

PENDAHULUAN

Film *yakuza* (やくざ) adalah film yang berfokus pada latar kehidupan *yakuza*, yang dipenuhi sindikat kejahatan, pembunuhan, serta menempatkan sikap setia terhadap kelompok, yang meskipun merupakan film modern, namun di dalamnya diwarnai dengan unsur-unsur tradisional, seperti nilai-nilai *giri* (義理, kewajiban dalam kelompok) dan *ninjou* (人情, kemanusiaan). *Yakuza* ialah istilah yang mengacu pada mafia Jepang, sindikat kejahatan yang terorganisir dan membentuk geng-geng ilegal yang muncul pada awal periode Edo, serta mengonsolidasikan kekuatan mereka di era pasca Perang Pasifik melalui operasi gelap, pemerasan dan bisnis *real estate*. Istilah *yakuza* berasal dari pembacaan fonetik “893” やーくーざ (*ya-ku-za*) dalam permainan kartu tradisional Jepang *hanafuda* (花札) atau “kartu bunga”, merupakan skor terburuk dalam permainan tersebut (Sharp, 2011).



Gambar 1. Ken Takakura (aktor terkenal yang membintangi film *yakuza*).
Sumber: www.imdb.com



Gambar 2. Poster film *Abashiri Bangaichi* (1965).
Sumber: www.imdb.com



Gambar 3. Poster *Kawaita Hana* (1964).
Sumber: www.imdb.com

Film *yakuza* pertama kali muncul pada tahun 1960-an, dan menjadi genre yang populer, baik di dalam maupun di luar Jepang hingga tahun 1970-an. Film *yakuza* sebenarnya bukan diadaptasi dari film gangster Amerika, tetapi merupakan evolusi dari genre film yang lebih tua (film samurai). Transisi dari film samurai ke film *yakuza* modern pertama kali dapat dilihat dari kisah *Shimizu no Jirocho* (清水の次郎長, Jirocho dari Shimizu) dalam serial *Jirocho* yang diproduksi oleh Studio Toei pada 1962-1964. Sepanjang tahun 1960 hingga 1970-an, film *yakuza* telah diproduksi lebih dari ratusan film, yang tentu saja menyebabkan terjadinya perubahan tren dalam film *yakuza* dari waktu ke waktu. Karena hal itulah, peneliti sekaligus penulis tertarik untuk melihat bagaimana perubahan tren ini, dengan melihat serta memfokuskan pada aspek tertentu, yaitu penggunaan unsur-unsur tradisional seperti *giri* dan *ninjou* serta unsur tradisional lainnya dalam film.

Adanya pergeseran dan perubahan yang terjadi terhadap genre *yakuza* yang ditampilkan serta berkembangnya evolusi baru dalam film *yakuza*, menjadikan film *yakuza* lebih mirip seperti film-film mafia Barat pada umumnya. Sehingga, menjadi sangat menarik untuk dibahas karena memiliki pengaruh yang cukup besar dalam perkembangan film di Jepang. Untuk itu, penulis akan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan analisis semiotika, dengan melihat bagaimana elemen-elemen tradisional seperti *giri* dan

ninjou digunakan dalam pembuatan serta plot cerita film *yakuza* yang diproduksi sejak 1960 hingga 1970-an. Selain itu, juga akan melihat bagaimana perubahan genre tersebut berpengaruh terhadap minat penonton pada masa itu, dan bagaimana film *yakuza* mampu mempertahankan eksistensinya dalam dunia perfilman di Jepang.

Dalam istilah *yakuza*, selain *giri* dan *ninjou* (tanggung jawab dan kemanusiaan), terdapat pula elemen-elemen lainnya yang tidak kalah penting, seperti *oyabun-kobun* (親分—子分, hubungan orangtua-anak), *yubitsume* (ゆびつめ, ritual pemotongan ruas jari sebagai bentuk permintaan maaf) serta *irezumi* (刺青, pembuatan tato sebagai bentuk uji kekuatan dan simbol orang buangan). Transisi genre dalam film *yakuza* merupakan suatu dilema, karena genre *yakuza* biasanya selalu dibuat dengan anggaran dana rendah serta jadwal syuting yang singkat. Namun, karena adanya pergeseran dalam genre *yakuza* akibat tuntutan yang besar, membuat anggaran biaya serta jadwal syuting menjadi lebih tinggi. Transisi yang dimaksud dalam film *yakuza* seperti masuknya genre drama ke dalam film dan juga mulai mengangkat kisah percintaan dalam dunia *yakuza* serta penggambaran kelompok *yakuza* yang mulai menyerupai mafia Barat. Sehingga, elemen-elemen yang membentuk *giri* dan *ninjou* semakin lama mulai menghilang.

Film *yakuza* yang pertama kali dibuat adalah *Bakuto tai tekiya* (博徒対テキ屋), yang disutradarai oleh Shigehiro Ozawa (重弘小沢) pada Juli 1964 dan dibintangi oleh Koji Tsuruta (孤児鶴田). Ozawa telah menyutradarai film-film untuk Toei sejak tahun 1954. Namun, setelah keberhasilan *Bakuto tai tekiya*, ia mengabdikan dirinya untuk menulis dan menyutradarai film-film *yakuza*. Toei sendiri hanya membuat tiga film *yakuza* asli pada 1964, tetapi diterima dengan sangat baik pada 1965 dan berada pada skala penuh dalam produksi film *yakuza*. Meskipun film *yakuza* berfokus pada cerita kejahatan, namun karena film *yakuza* lebih terlihat seperti film heroik yang menggambarkan karakter robin hood, maka film ini begitu digemari oleh para penonton.

Keberhasilan dan kepopuleran film *yakuza* membuat studio film lainnya mulai ikut memproduksi film tersebut. Fase awal film *yakuza* berlangsung dari tahun 1964-1967. Ini merupakan periode dengan anggaran biaya rendah dan juga jadwal syuting yang singkat. Studio Toei pun mulai menjelajahi pasar baru, mengembangkan bintang baru, dan perlengkapan ritual genre yang baru. Hal ini segera membuat penonton menjadi lebih tertarik dengan genre film *yakuza*. *Abashiri Bangaichi* (網走番外地) yang dibuat pada April 1965 oleh Ishii Teruo (石井輝男) dan dibintangi Ken Takakura (高倉健), merupakan film *yakuza* pertama yang meraih sukses besar. Kemudian *Yukio Ippiki: Seiki No Yatape*, dibuat pada Januari 1966 oleh Kato Tai (かたとたい) dan dibintangi oleh Nakamura Kinokuni (中村欣男丞), juga berhasil meraih kesuksesan yang sama.

Pada tahun 1966, Nikkatsu memproduksi film *Tokyo Nagaremono* (東京流れ者) yang disutradarai oleh Suzuki Seijun (鈴木青樹) dan diperankan oleh Watari Tetsuya (渡哲也). Dalam film tersebut, diceritakan kisah tentang Tetsuya, seorang mantan *yakuza* yang mendedikasikan hidupnya untuk melayani tuannya yang juga mantan ketua *yakuza*. Namun pada akhirnya, tuannya mengkhianati dia dengan bergabung pada kelompok *yakuza* lainnya dan bekerjasama untuk membunuh Tetsuya. Film ini lebih menampilkan adegan-adegan pengkhianatan antar anggota kelompok *yakuza* daripada mengedepankan sikap setia antar sesama.

Di periode kedua, film *yakuza* menikmati kesuksesan dan meraih kejayaan dari tahun 1968 hingga 1970-an. Perkembangan film *yakuza* juga diikuti dengan perkembangan genre yang ada dalam film *yakuza*. Berbagai film *yakuza* yang menekankan pada genre

drama dan romantis serta memasukkan unsur seksualitas, mulai bermunculan dan disambut baik oleh penonton. Seperti film *Koroshi no Rakuin* (殺しの烙印) yang disutradarai oleh Suzuki Seijun pada tahun 1967 dan diperankan Shishido Jo (宍戸錠). Kemudian *Kawaita Hana* (乾いた花) pada tahun yang sama dan disutradarai Shinoda Masahiro (篠田正浩) dan dibintangi oleh Ikebe Ryou (池部良). Perkembangan genre *yakuza* ini memberikan suatu gambaran pada penonton, bagaimana elemen-elemen yang menjadi ciri khas *yakuza* (*giri* dan *ninjou* serta lainnya) mulai mengalami pergeseran secara perlahan. Karena itu, penulis tertarik untuk meneliti bagaimana proses pergeseran unsur-unsur tradisional seperti *giri* dan *ninjou* yang dimasukkan ke dalam film *yakuza* yang diproduksi sejak tahun 1960 sampai 1970-an, dengan mengamati film-film *yakuza* secara berurutan serta memanfaatkan sejumlah buku/literatur sebagai bahan acuan.



Gambar 4. Adegan saat Tetsuya minum bersama tuannya.



Gambar 5. Adegan tuan Tetsuya mengkhianatinya.



Gambar 6. Adegan anggota *yakuza* berniat membunuh Tetsuya.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, penulis mengumpulkan data dari berbagai film *yakuza* yang dirilis sejak tahun 1960 hingga 1970-an dengan jumlah 8 film. Kemudian, penulis melihat film-film tersebut secara berurutan sesuai dengan tahun rilisnya. Dengan mengikuti metode yang ditulis oleh Himawan Pratista (2018), penulis melihat secara seksama struktur-struktur naratif dalam film yang merupakan rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terkait oleh sebab-akibat yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu. Struktur naratif yang akan dilihat, tidak terlepas dari alur atau plot serta durasi waktu yang ditampilkan dalam film. Penulis kemudian akan melihat *mise-en-scene*, yaitu unsur sinematik yang semua halnya ditampilkan dalam *frame* film yang terdiri dari empat unsur utama, yakni *set* (latar), kostum dan tata rias karakter, pencahayaan, serta pemain dan pergerakannya, termasuk akting. Unsur sinematik lainnya yang tidak kalah penting, seperti halnya sinematografi, *editing*, dan suara juga akan dilihat penulis. Setelah itu, penulis akan mengamati serta memaknai pergeseran dalam penggunaan elemen-elemen tradisional yang

ditampilkan serta penggunaan elemen-elemen tradisional yang melekat dalam *yakuza* dan digunakan dalam film-film *yakuza* melalui analisis semiotik dalam pendekatan deskriptif kualitatif.

Penelitian ini juga tidak lepas dari penggunaan pendekatan *cultural studies* untuk melihat budaya-budaya Jepang yang melekat dalam suatu kelompok *yakuza* yang menjadi ciri dan pembeda dengan mafia Barat pada umumnya yang ditampilkan dalam film-film *yakuza* tersebut serta perubahan yang terjadi dalam setiap filmnya. *Cultural studies* adalah wilayah penyelidikan yang sifatnya lintas-disipliner atau pascadisipliner, yang mengeksplorasi hal-hal yang berkaitan dengan budaya atau peta makna (Barker 2014). Penulis juga akan menggunakan metode studi literatur, dimana penulis akan mencari berbagai sumber seperti buku, jurnal, majalah maupun arsip yang relevan dengan topik penelitian.

SEJARAH SINGKAT FILM JEPANG

Isolde Standish dalam bukunya yang berjudul *A New History of Japanese Cinema*, mengatakan film Jepang pertama kali diawali dengan pertunjukan *misemono* (見世物) yang muncul di zaman Edo (1603-1868). *Misemono* merupakan “pertunjukan” atau “pameran” yang ditampilkan oleh beberapa pelaku pertunjukan yang muncul di zaman Edo dan merupakan bagian penting dari budaya perkotaan pada periode tersebut. *Misemono* ditandai dengan penampilannya yang tergesa-gesa serta kekasaran yang dipertunjukkan. Biasanya, *misemono* dipertunjukkan demi mengumpulkan dana untuk kuil-kuil. Film-film pertama kali diperkenalkan oleh para pelaku pertunjukan dengan menampilkan benda berupa gambar-gambar, yang ditampilkan bersama *misemono* lainnya dalam pertunjukan keliling atau distrik hiburan yang sudah ada. Kemudian setelah tahun 1897, juru kamera seperti Shiro Asano dan Tsunekichi Shibata, untuk pertama kalinya memproduksi karya Jepang yang kebanyakan merupakan rekaman pendek adegan *kabuki* (歌舞伎), seperti *momijigari* (紅葉狩り, 1899). *Kabuki* ialah seni teater tradisional Jepang yang para aktornya terkenal dengan kostum mewah dan riasan wajah yang mencolok sedang *Momijigari* adalah film bisu buatan Jepang pada tahun 1899. *Momijigari* merupakan tradisi bepergian pada musim gugur di Jepang untuk melihat pemandangan daun-daun yang berubah warna. Istilah *momijigari* berasal dari kata *momiji* (紅葉, pohon maple) dan *kari* (狩, berburu). Namun, hingga pertengahan tahun 1920-an, film luar negeri nyatanya terus mendominasi produk domestik. Film-film Jepang mulai berjaya dan menikmati kesuksesannya selama Perang Rusia-Jepang (1904-1905). Pada masa itu, perusahaan-perusahaan film lebih banyak memproduksi film perang yang banyak menampilkan adegan-adegan tentang nasionalisme. Hal inilah yang menjadi alasan banyaknya masyarakat yang mulai menyukai film, sehingga antara tahun 1908 dan 1910, banyak bioskop yang dibuka dan juga untuk pertama kalinya studio film dibangun. Film yang ditampilkan pada awalnya merupakan film bisu, dengan memerlukan bantuan *benshi* (弁士) sebagai narator.

Perkembangan film di Jepang terus mengalami perubahan, yang tadinya merupakan film bisu yang memerlukan *benshi*, mulai menciptakan film suara tanpa campur tangan *benshi* yang disebut *Pure film Movement*. Transformasi dalam perkembangan film Jepang terus berlanjut serta pembuatan film mulai dikuasai oleh empat perusahaan film besar, yaitu Nikkatsu, Tenketsu, Shochiku dan Taikatsu. Para sutradara film juga bersaing dalam menciptakan film yang berkualitas dan menarik perhatian penonton. Tetapi, penggunaan teknologi suara dalam pembuatan film membutuhkan dana besar. Sehingga, hanya perusahaan besar yang sanggup mendanai pembuatan film, sedangkan perusahaan-

perusahaan film kecil mulai tersingkir. Adanya sistem baru dalam pembuatan film, membuat peran sutradara menjadi berkurang, sedangkan manajer menjadi lebih berkuasa karena berhadapan dengan logistik anggaran dan keuangan yang besar. Pada waktu yang sama, semua studio menguatkan gayanya sendiri, dengan menetap pada satu genre dan seri guna membentuk citra merek di pasar, seperti *shoushimingeki* (小市民劇) (cerita tentang masyarakat kelas menengah ke bawah yang menggabungkan air mata dan tawa) pada Shouchiku oleh sutradara seperti Ozu, Gosho, dan Shimizu Hiroshi, *jidaigeki* 時代劇 (drama yang berpusat pada periode tertentu yang berlatar pada era Tokugawa) dan *gendaiageki* (現代劇, drama kontemporer yang dibuat di dunia modern) oleh Nikkatsu (Yamanaka Sadao dan Uchida Tomu), serta komedi musikal dan akhirnya film-film perang oleh Toho (Yamamoto Kajirou).

Keberadaan film nyatanya juga turut mempengaruhi pemerintah, karena dianggap sebagai sebuah ancaman, sehingga dilakukan sensor terhadap film yang membesar-besarkan masa lalu ataupun masalah Jepang. Hal ini terjadi pada tahun 1940-an, yang merupakan era fasisme di Jepang. Pada saat yang bersamaan, film berubah menjadi alat propaganda dalam melawan pemerintah, seperti film *The Sea War from Hawaii 7 to Malay* (*Hawai Mare Oki Kaisen*), oleh Yamamoto Kajirou (1942). Pada tahun 1950-an, film Jepang mengalami masa keemasan yang kedua. Sebuah perusahaan film baru, Toei, berhasil memperkenalkan fitur ganda pada tahun 1954. Kemenangan film *Rashoumon* pada festival film di Venesia (1951), membantu memperkenalkan film Jepang pada dunia. Adanya krisis dalam industri film lalu menyebabkan munculnya ‘aliran baru’ dalam film. Sebagai bentuk pernyataan protes terhadap perjanjian keamanan US-Jepang (1959-1960), sebuah “aliran baru” yang muncul dalam film Jepang berpusat pada para pembuat film, seperti Oshima (*Cruel Story of Youth [Seishun zankoku monogatari, 1960]*), Yoshida Yoshishige (*Good-for-Nothing [Rokudenashi, 1960]*), Shinoda Masahiro (*Dry Lake [Kawaita mizuumi, 1960]*), serta Imamura Shouhei (*Pigs and Battleships [Buta to gunkan, 1961]*).

Hal ini membuat banyak sutradara muda lalu terinspirasi dan mulai memproduksi film secara independent, yang kebanyakan karyanya untuk menentang tindakan pemerintah yang melakukan sensor. Tindakan itu dibuktikan dengan munculnya film aneh-aneh seperti *pinku eiga* (ピンク映画, film erotis Jepang). Pada masa yang sama, juga muncul film *yakuza* yang dibungkus dengan tradisi Jepang, yang mengangkat kisah pertarungan gangster Jepang. Tidak seperti film mafia Barat, film *yakuza* mengusung nilai-nilai yang lebih penting dan merupakan elemen inti dari sistem *yakuza*. Elemen tersebut juga didukung oleh elemen-elemen lainnya yang juga merupakan bagian dari tradisi *yakuza*, yang membedakan mereka dari mafia Barat.

ELEMEN-ELEMEN TRADISIONAL DALAM FILM YAKUZA

Berbeda dengan film mafia Barat pada umumnya, film *yakuza* memiliki beberapa adegan yang menarik, yaitu menampilkan elemen-elemen tradisional dalam setiap filmnya. Elemen-elemen tersebut merupakan hal yang menjadi ciri khas yang mengikat para anggota *yakuza* secara budaya Jepang. Berbagai elemen tradisional yang diterapkan dalam dunia *yakuza*, menjadikan kelompok tersebut berbeda dengan mafia Barat. Berikut adalah beberapa elemen-elemen tradisional dalam film *yakuza* yang akan penulis paparkan.

Yakuza menempatkan *godfather* di puncak hierarki dan anggota baru yang diadopsi ke dalam klan sebagai saudara tua, saudara muda, dan anak. Namun, *Yakuza* menambahkan hubungan unik khas Jepang dalam struktur tersebut. Hubungan itu dikenal sebagai *oyabun-kobun* (親分—子分) atau secara harfiah berarti orangtua-anak. *Oyabun*

memberikan nasihat, perlindungan, maupun bantuan dan sebagai gantinya akan menerima kesetiaan mutlak dan pelayanan penuh dari *kobun* kapanpun dibutuhkan. Dalam melakukan perintah dari *oyabun*, para *kobun* harus menganggap bahwa perintah tersebut merupakan *giri* yang harus dilakukan.

Giri dan *ninjou* adalah inti dari sistem nilai *yakuza*. *Giri* terhadap nama seseorang adalah kewajiban untuk menjaga reputasinya agar tidak ternoda. *Giri* terhadap nama juga menuntut tindakan-tindakan yang menghilangkan noda atau cela; noda itu mengotori nama seseorang dan karena itu harus dihilangkan. Noda itu dapat memaksa seseorang untuk membalas dendam kepada orang yang merugikan namanya atau memaksa seseorang untuk melakukan bunuh diri. Di antara kedua perbuatan ekstrem ini, terdapat segala macam kemungkinan tindakan. Namun, orang tidak meremehkan sesuatu bersifat kompromi (Benedict, 1979). Makna *ninjou* kurang lebih sejajar dengan perasaan atau emosi. Salah satu makna yang terkandung dalam *ninjou* adalah kemurahan hati, simpati terhadap kaum yang lemah dan tidak berdaya, serta empati terhadap orang lain. *Ninjou* biasanya diungkapkan sebagai ungkapan penghubung dengan *giri*. Dengan mengadopsi *giri-ninjou*, *yakuza* dapat menaikkan kedudukan mereka di dalam masyarakat (Kaplan dan Dubro, 2003).

Dalam dunia *yakuza*, juga dikenal adanya tradisi potong jari atau menurut istilah Jepang disebut *yubitsume* (指詰め). *Yubitsume* pertama kali diperkenalkan oleh para *bakuto* sebagai hukuman bagi anggota yang melakukan pelanggaran ataupun pengkhianatan. Dalam ritual ini, *yubitsume* dilakukan pada ruas teratas jari kelingking dan dilakukan dalam suatu upacara. Di dunia *yakuza*, *yubitsume* awalnya diberlakukan dengan tujuan untuk melemahkan genggam, artinya pedang yang punya peran signifikan bagi penjudi tidak dapat lagi digenggam erat. Ritual *yubitsume* juga dilakukan sebagai permohonan maaf atas pelanggaran yang telah dilakukan. Ujung jari yang dipotong akan dibalut dengan kain yang bagus, kemudian diberikan pada *oyabun*. Biasanya *oyabun* akan menerima persembahan itu, karena secara tradisi, tindakan tersebut sangatlah dihargai. Pelanggaran selanjutnya akan di ganjar dengan pemotongan ruas kedua jari yang sama atau ruas teratas jari yang lain (*Ibid*, 2003).



Gambar 7. Ruas jari kelingking yang terpotong setelah melakukan ritual *yubitsume* .

Sumber: <https://gigazine.net>

Terdapat juga praktik ritual pertukaran mangkuk *sake* atau *sakazukigoto* (杯事) sebagai simbol hubungan darah yang dilakukan oleh *bakuto* dan *tekiya* dalam dunia *yakuza*.

Sake adalah minuman berakohol khas Jepang yang dibuat dari fermentasi beras. *Sake* sangat berhubungan erat dengan budaya Jepang. Hal ini karena *sake* sering dikonsumsi dalam ritual adat maupun ritual keagamaan di Jepang. Ritual tersebut tidak hanya merepresentasikan masuknya anggota baru dalam geng, tetapi juga hubungan *oyabun-kobun*. Upacara tersebut juga memiliki nilai religius, karena biasanya dilakukan di depan kuil *Shinto*, kepercayaan tradisional asli Jepang. Volume *sake* dalam mangkuk tergantung pada status yang bersangkutan. Misalnya, apabila peserta upacara bukan dalam hubungan ayah-anak melainkan antarsaudara sebagaimana perjanjian antar kepala geng, maka volume *sake* yang dituangkan ke mangkuk sama banyaknya. Jika peserta upacara terikat dalam hubungan saudara tua-saudara muda, maka mangkuk saudara tua diisi sebanyak enam persepuluh, sementara mangkuk saudara muda hanya empat persepuluh. Selain itu, kombinasi lainnya tergantung dengan tugas-tugas yang telah ditentukan dalam “keluarga”. Inisiasi semacam ini masih berlangsung hingga kini, meskipun sudah disederhanakan dan dilakukan sebagai fungsi lain, misalnya promosi, perjanjian damai dan merjer. Saat ini, meskipun *yakuza* mengadakan modernisasi, sistem *oyabun-kobun* masih mengembangkan kesetiaan, ketaatan, dan kepercayaan di antara para *yakuza* (*Ibid*, 2003).

Ciri lain dari *yakuza* adalah penggunaan tato pada bagian tertentu bahkan seluruh tubuh yang disebut dengan *irezumi* (刺青). Pada awalnya, tato bagi *yakuza* merupakan suatu bentuk hukuman yang digunakan oleh pemerintah untuk mengasingkan penjahat dari masyarakat. Meskipun begitu, tato juga merupakan tradisi mulia di Jepang. Seiring waktu, pola desain tato Jepang semakin bervariasi, berupa gabungan antara gambar dewa terkenal, pahlawan rakyat kecil, binatang, dan bunga dalam satu gambar yang mengalir mulus. Pembuatan tato besar kemungkinan menjadi semacam adu kekuatan. Memakai tato dianggap sebagai tindakan untuk menunjukkan keberanian, ketangguhan dan maskulinitas mereka pada dunia. Hal ini karena pembuatan tato secara tradisional adalah proses yang sangat menyakitkan. Seniman tato menggunakan alat yang diukir dari tulang atau kayu dengan ujung yang menyerupai sekelompok jarum kecil. Tusukan dari benda tersebut akan terasa menyengat terutama pada bagian sensitif seperti dada dan bokong. Proses pembuatannya juga memakan waktu yang sangat lama. Pada saat yang sama, tato juga memiliki tujuan yang sederhana, yakni sebagai luka yang membedakan orang buangan dari kelompok masyarakat lainnya (*Ibid*, 2003).



Gambar 8. Tato (*irezumi*) yang dipakai oleh para *yakuza* .
Sumber: <https://gigazine.net>

Pedang (*katana*) juga adalah hal penting serta sebagai simbol kekuatan bagi *yakuza*. Dalam dunia *yakuza*, pedang juga dianggap sebagai beban tanggungjawab yang harus dibawa oleh para *yakuza*. Tidak hanya itu, biasanya para pemimpin *yakuza* identik dengan mengenakan *kimono* (pakaian tradisional Jepang) sebagai suatu hal simbolik yang menunjukkan budaya/tradisi Jepang.

SIAPA YAKUZA (やくざ)?

Dalam buku *The Yakuza* oleh David Kaplan dan Alex Dubro, dikatakan bahwa *yakuza* merupakan suatu kelompok sindikat kejahatan yang ada di Jepang, yang beroperasi dalam pasar industri ilegal, pembunuhan, dan kejahatan lainnya yang terorganisir dengan baik. Kemunculan *yakuza* berawal dari masa feodal, dimana sejak 1612, bandit-bandit samurai yang terkenal sebagai *kabukimono* (傾奇者), mulai menarik perhatian dari pemerintah lokal karena aksi kriminal mereka. *Kabukimono* muncul di Jepang pada akhir abad ke-16 sampai abad ke-17 M, merupakan para samurai pengembara tidak bertuan (*ronin*), yang suka melakukan kekerasan dengan pakaian yang mencolok. Bisa dikatakan bahwa *yakuza* berasal dari para *ronin* (ろにん, samurai tidak bertuan), yang kemudian bersatu dan membentuk kelompok. *Kabukimono* terdiri dari sejumlah kelompok kriminal yang melegenda di Jepang pada abad pertengahan. Keadaan Jepang yang belum stabil pada zaman Tokugawa Ieyasu (1543-1616), membuat banyak samurai yang mengganggu. Sehingga, hal tersebut kemudian menyebabkan mereka melakukan banyak tindakan kejahatan, perampokan serta teror. Dalam hal ini, bisa dikatakan bahwa abdi *shogun* (*hatamoto yakko*) menjadi nenek moyang sejati bagi dunia hitam *yakuza*. Namun, *yakuza* modern tidak mengidentifikasi diri dengan mereka. *Yakuza* modern justru mengidentifikasi diri dengan musuh abadi *shogun*, yaitu *machi yakko* atau pelayan kota. Para *machi yakko* bertindak sebagai pahlawan bagi masyarakat yang menghalau serangan para *shogun* yang semakin meresahkan kehidupan masyarakat. Anggota kelompok ini terdiri dari berbagai kalangan, baik itu buruh, pemilik toko, bahkan sejumlah besar para samurai pengelana yang dikumpulkan oleh bos-bos konstruksi.

Meskipun kelompok ini sangat lihai melakukan judi, tetapi reputasi *machi yakko* semakin mendapat tempat yang tinggi di kalangan masyarakat. Mereka dianggap sebagai pahlawan serta pelindung bagi kaum lemah. Hal ini dikarenakan kisah mereka diangkat dan terus menerus muncul dalam drama dan teater Jepang pada masa itu. Kisah *machi yakko* yang paling terkenal adalah *Chōbēi Banzuiin* (1622-1657), seorang pemimpin *machi yakko* di Edo (Tokyo), yang sering dikatakan banyak melakukan perbuatan baik. Hal inilah yang menjadi landasan bagi kelompok *yakuza* untuk menganggap mereka sebagai geng terhormat. Legenda *machi yakko* ini terus menurun pada generasi selanjutnya, yaitu para *bakuto* (penjudi), *tekiya* (pedagang keliling), serta *yakuza* pendahulu yang muncul 100 tahun setelah kematian *Chōbēi Banzuiin*. Kelompok inilah yang kelak dianggap sebagai leluhur *yakuza* sesungguhnya. Pada masa kini, *yakuza* memang tidak bisa dianggap remeh kedudukannya. Hal ini disebabkan *yakuza* memiliki peranan yang cukup besar dalam perekonomian Jepang. Tidak hanya itu, kekuatan *yakuza* tentu saja dapat mempengaruhi kehidupan politik serta Pemerintah Jepang. Sehingga, tidak heran bila beberapa anggota *yakuza* berhasil memiliki kedudukan dalam dunia politik Jepang. Sejak awal, kelompok *yakuza* ini didominasi oleh aspek jender, sesuai dengan konsep maskulinitas pada masa itu, dimana sikap laki-laki harus lebih kuat dan berwibawa dibandingkan perempuan yang harus senantiasa bersikap lemah lembut dan sebagai penghibur bagi kaum laki-laki seperti

halnya *geisha* (芸者). Selain itu, persepsi bahwa ksatria hanya bagi kaum laki-laki saja, menjadi salah satu alasan mengapa *yakuza* selalu didominasi oleh laki-laki.

FILM YAKUZA SEBAGAI WARNA BARU

Film *yakuza* merupakan yang paling muda di antara semua genre film lainnya di Jepang. Meskipun begitu, film *yakuza* menjadi film dengan posisi yang unggul dalam industri film Jepang. Salah satu faktor yang menyebabkan film *yakuza* menjadi populer, yaitu meskipun film ini mengangkat kisah kehidupan dalam dunia hitam *yakuza*, namun selalu dibumbui dengan unsur-unsur heroik yang dapat menarik simpati masyarakat, terutama sebagai pahlawan bagi masyarakat kecil. Film *yakuza* pertama yang diproduksi oleh perusahaan film Toei, berhasil mendapatkan respon positif dari masyarakat Jepang. Alhasil, kesuksesan Toei dalam membuat film *yakuza* kemudian menginspirasi perusahaan film lainnya, seperti Nikkatsu, yang mulai ikut memproduksi film *yakuza* dan juga berhasil meraih kesuksesan. Salah satu film *yakuza* yang mendapatkan kesuksesan besar, yang diproduksi oleh Toei di masa awal adalah *Abashiri Bangaichi*, yang dibuat pada April 1965 oleh Teruo Ishii dan dibintangi oleh Ken Takakura. Kesuksesan film Jepang tidak hanya terjadi di dalam negeri saja, melainkan juga mendapatkan pengakuan dari luar negeri. Pengakuan internasional pada budaya film Jepang dimulai setelah 1945, dimulai dari pengakuan kepada sutradara asal Jepang, Mizoguchi Kenji, Ozu Yasujiro, dan Kurozawa Akira, yang sekarang diakui sebagai pembuat film terdepan tahun 1950-an.

PERGESERAN PENGGUNAAN ELEMEN-ELEMEN TRADISIONAL DALAM FILM

Yubitsume 指詰め (Ritual Potong Jari)



Gambar 9. Adegan dimana kelompok *yakuza* memotong jari Mizuno yang ternyata adalah seorang detektif.

Dalam dunia *yakuza*, *yubitsume* atau ritual potong jari, merupakan hal lumrah bahkan wajib ada. *Yubitsume* merupakan ritual sakral yang sangat penting serta memiliki makna mendalam, yang dilakukan oleh seorang *yakuza* yang ingin mendapatkan pengampunan atas kesalahannya, sekaligus menjadi simbol penyesalan yang sangat dalam dan tulus dari hati. Oleh karena itu, *yakuza* yang melakukan *yubitsume* pantas dihargai dan mendapat pengampunan dari *oyabun*. Begitu pun juga dalam film *yakuza* yang merupakan citra yang ingin disampaikan pada masyarakat. Dalam film *Yajuu no Seishun* (1963), adegan *yubitsume* yang ditampilkan hanya sekilas saja. Bahkan, hal tersebut tidak sesuai dengan ritual yang sesungguhnya. *Yubitsume* yang seharusnya dilakukan dengan sukarela oleh *yakuza* itu

sendiri, justru ditampilkan dengan paksaan oleh para *yakuza* lainnya. Dalam salah satu adegan film tersebut, Detektif Joji Mizuno yang merupakan tokoh utama, ditahan oleh para *yakuza* lainnya dan memotong jari Joji secara paksa karena dicurigai sebagai pengkhianat dalam kelompok tersebut.

Pada film *Kawaita Hana* (1964) yang dirilis setahun setelah perilisian *Yajuu no Seishun*, juga diselipkan adegan *yubitsume*. Namun, adegan dari ritual tersebut tidak diperlihatkan secara langsung. Pada bagian pertengahan film, seorang pria muda yang awalnya hendak membunuh Muraki mendatangi kediaman tokoh utama dan kemudian melemparkan sebuah kotak kecil padanya. Pria tersebut mengatakan bahwa ia telah memotong jarinya dan meletakkannya di dalam kotak tersebut untuk diberikan kepada Muraki sebagai bentuk permintaan maaf. Tindakan yang dilakukan pria tersebut merupakan bagian dari *yubitsume* yang ritualnya tidak diperlihatkan dan hanya memperlihatkan hasil yang menunjukkan bahwa hal tersebut lazim dalam dunia *yakuza*. Sedangkan dalam adegan tersebut, sutradara menggunakan sudut kamera yang sejajar dengan pemeran atau dalam istilah film disebut sebagai *straight-on angle* dan teknik *medium close-up* yang memperlihatkan bagian dada hingga atas kepala tokoh pemeran. Sutradara juga memanfaatkan komposisi lebar *frame* atau bingkai film dengan standar format *anamorphic widescreen*, untuk memperjelas ekspresi dan perasaan yang ingin disampaikan oleh pemain kepada para penontonnya.



Gambar 10. Tampilan standar format *anamorphic widescreen* saat Muraki menerima kotak yang berisi potongan jari.

Sementara dalam film *Abashiri Bangaichi* (1965), adegan ritual *yubitsume* sama sekali tidak diperlihatkan, meskipun mengangkat cerita mengenai *yakuza*. Film tersebut lebih berfokus pada kehidupan tahanan yang dipenjara serta konflik batin dari kehidupan masa lalu yang menghantui tokoh utama yang merupakan mantan seorang *yakuza* yang ditahan di penjara *Abashiri*, karena membunuh salah satu ketua klan *yakuza*. Tidak hanya konflik batin, film ini juga mengangkat konflik yang terjadi antar tahanan sebagai cerita pendukung dalam film. Pada film *Irezumi Ichidai* (1965), adegan mengenai *yubitsume* juga tidak ditampilkan, begitupun dalam film *Tokyo Nagaremono* (1966) dan *Koroshi no Rakuin* (1967), yang juga sama sekali tidak memampilkan adegan *yubitsume* dalam cerita. Film *Koroshi no Rakuin* yang disebut sebagai film *yakuza*, justru lebih menitikberatkan pada cerita mengenai kehidupan seorang pembunuh ternama yang awalnya merupakan pria dingin yang terobsesi menjadi pembunuh nomor satu, namun menjadi lemah karena jatuh cinta pada wanita yang menginginkan kematian.

Sedangkan dalam film *Jingi Naki Tatakai* (1973), adegan *yubitsume* diselipkan dalam ceritanya, dimana Shozo melakukan ritual *yubitsume* yang disaksikan oleh rekan-rekannya. Hal itu dilakukan sebagai bentuk permintaan maafnya kepada Klan Ueda, karena sebelumnya telah terlibat perkelahian dengan klan tersebut di tempat perjudian. Hal itu dilakukan juga karena pemimpin Klan Ueda dengan pemimpin Klan Yamamori memiliki hubungan yang cukup dekat bahkan kedua klan tersebut telah terikat sumpah persaudaraan. Dalam adegan tersebut, sutradara banyak menggunakan teknik kamera *close-up* tanpa memasukkan musik pengiring. Teknik kamera *close-up* yang digabungkan dengan teknik *shallow focus*, membuat latar belakang objek utama tampak kabur. Kedua teknik ini dimasukkan saat memperlihatkan ekspresi Shozo yang sedang melakukan *yubitsume*. Sehingga, penonton terbius seolah ikut merasakan sakit yang dialami oleh Shozo.



Gambar 11. Gabungan teknis kamera *close-up* dan *shallow focus*.



Gambar 12. Penggunaan teknik *Shallow focus* saat Shozo bersiap untuk memotong jarinya (*yubitsume*).



Gambar 13. Tokoh utama mengalami kesakitan parah setelah memotong jarinya.

Adapun dalam film *The Yakuza* yang dirilis pada 1974, juga menampilkan adegan *yubitsume* sebanyak 2 kali. Sebelumnya, Ken melakukan *yubitsume* di hadapan Harry dan Goro. Tindakan itu dilakukan Ken sebagai simbol penyesalannya karena telah melakukan kesalahan dan melanggar aturan yang ditetapkan bagi seorang *yakuza*. Setelah memotong jarinya, ia kemudian mempersembahkan potongan jarinya tersebut kepada Goro. Pada adegan tersebut, sutradara menggunakan teknik *cut-in* yang memperlihatkan transisi dari jarak *shot* yang jauh ke *shot* yang lebih dekat dalam ruang atau sudut pengambilan yang sama.

Kemudian pada adegan lainnya, Harry mendatangi Ken dan melakukan *yubitsume* juga di hadapannya. Meskipun bukan seorang *yakuza*, hal itu dilakukan Harry sebagai bentuk rasa bersalahnya karena telah membawa penderitaan bagi Ken. Tidak hanya itu, Harry juga merasa bersalah karena telah menyebabkan Hanako, putri Ken tewas. Pada bagian ini, sutradara juga banyak menampilkan teknik *medium close-up* dalam film.



Gambar 14. Teknik kamera *cut-in* pada adegan ketika Ken melakukan ritual *yubitsume* di hadapan Harry dan Goro.



Gambar 15. Adegan Harry melakukan *yubitsume*.



Gambar 16. Teknik *medium close-up*.

Dari ke delapan film yang telah penulis teliti, semuanya memperlihatkan adanya perubahan terhadap penggunaan elemen *yubitsume* dalam film-film tersebut. Pada awalnya, *yubitsume* dimunculkan dalam film *yakuza* yang dirilis pada tahun 1963 hingga 1964, meskipun ritual *yubitsume* yang ditampilkan tidak sesuai dengan ritual yang sebenarnya. Sehingga, makna yang dapat ditangkap menjadi kurang jelas, bahkan terkesan biasa. Kemudian pada film yang diproduksi tahun 1964 akhir hingga 1967 yang dijadikan sebagai objek kajian oleh penulis, sama sekali tidak menampilkan adegan *yubitsume* dalam filmnya. Akhirnya, nilai-nilai maupun elemen yang terkait dalam dunia *yakuza* mulai tampak berkurang. Kemudian pada tahun 1970-an, adegan yang menunjukkan ritual *yubitsume* kembali dimunculkan dalam film *yakuza*. Seperti dalam film *Jingi Naki Tataakai* (1973) dan *The Yakuza* (1974). *Yubitsume* yang ditampilkan dalam kedua film ini bahkan diperlihatkan dengan lebih spesifik serta mirip dengan ritual yang sebenarnya, yaitu pihak yang melakukan *yubitsume* adalah anggota *yakuza* yang bersalah, lalu melakukan *yubitsume* dengan sukarela, kemudian memberikannya kepada *oyabun*.

***Irezumi* 刺青 (Tato)**

Irezumi atau tato, merupakan salah satu elemen tradisioal yang tidak bisa dipisahkan dari *yakuza*. Penggunaan *irezumi* sendiri dianggap penting, karena memiliki sejarah yang berarti bagi *yakuza*, yang melekat dalam identitas *yakuza* serta merupakan ciri yang dominan bagi seorang *yakuza*. Hal ini juga mendapatkan perhatian khusus dari sutradara pembuat film *yakuza* untuk ditampilkan dalam karya filmnya. Dalam film *Yajuu no Seishun* (1963), penggunaan *irezumi* hanya ditampilkan satu kali dan merupakan adegan singkat, sehingga tidak dapat terlihat secara jelas. Sedangkan dalam film *Kawaita Hana* (1964), juga menampilkan *yakuza* yang tidak mengenakan pakaian ataupun *kimono* dengan tubuh yang

penyakit *irezumi*. Cara berpakaian yang digunakan oleh para karakter tersebut, seolah dibuat oleh sutradara yang ingin memperlihatkan bagian tubuh yang menggunakan *irezumi* dan memperkuat citra seorang *yakuza*. Sepanjang film tersebut, para *yakuza* yang mengenakan *irezumi* di tubuhnya, ditampilkan pada bagian awal film saja, yang selalu memperlihatkan latar tempat perjudian. Sementara dalam film *Abashiri Bangaichi* (1965), sama sekali tidak menampilkan sosok *yakuza* yang menggunakan *irezumi*. Hal ini dikarenakan film lebih fokus pada kehidupan tahanan di penjara dan masalah batin tokoh utama dibandingkan menampilkan kehidupan dalam dunia *yakuza*.



Gambar 17. *Yakuza* yang sedang bermain judi dengan tato di bahunya.



Gambar 18. *Yakuza* yang sedang bermain judi dengan tato di lengan kanannya.

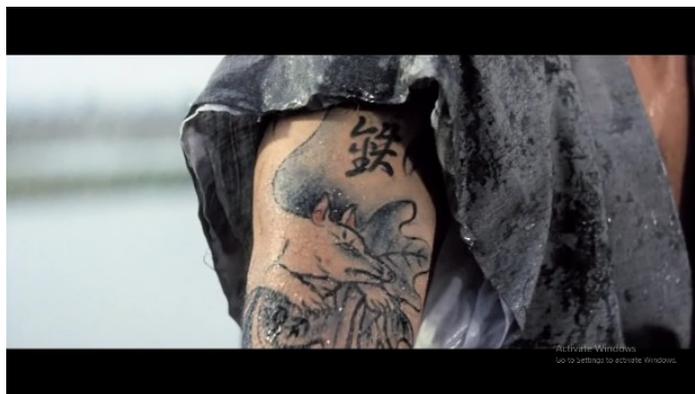
Dalam film *Irezumi Ichidai* (1965), banyak menampilkan adegan *yakuza* dengan *irezumi* di badannya. Hal ini tentu saja sesuai dengan judul film yang disuguhkan. Dalam judul film yang disuguhkan oleh sutradara, dapat dimaknai bahwa mereka yang memakai *irezumi* adalah seorang *yakuza*. Film *Irezumi Ichidai* dibuka dengan menampilkan tubuh para *yakuza* yang dipenuhi dengan *irezumi*. Kemudian pada pertengahan film, adegan kembali menyorot *irezumi* di lengan tokoh utama dengan menggunakan teknik kamera *extreme close-up* saat ia membunuh ketua kelompok *yakuza* lainnya. Dalam adegan tersebut, sutradara seolah ingin menunjukkan pada penonton, dunia kelam yang dihadapi oleh *yakuza*, maupun sepak terjang yang dilakukan *yakuza* dalam mempertahankan kehidupan serta menjalankan tugasnya.



Gambar 19. Tubuh para *yakuza* yang dipenuhi dengan tato sebagai pembuka film *Irezumi Ichidai*.

Sementara itu, dalam film *Tokyo Nagaremono* (1966), juga tidak menampilkan adanya penggunaan *irezumi*. Begitupun dengan film *Koroshi no Rakuin* (1967) yang juga tidak menampilkan *irezumi* di dalamnya. Namun, pada film *Jingi Naki Tatakai* (1973), *irezumi* mulai diperlihatkan kembali, meski penggunaannya hanya ditampilkan pada menit-menit tertentu. Adapun pada film *The Yakuza* (1974), adegan yang menampilkan penggunaan *irezumi* disuguhkan cukup banyak dan signifikan, terutama pada adegan perkelahian antara

Ken dan Klan Tono. Sutradara bahkan menggunakan teknik *extreme close-up* untuk menunjukkan *irezumi* yang ada di punggung Ken. Setelah dianalisa, dari ke delapan film yang penulis telah amati, ternyata tidak semuanya memasukkan elemen *irezumi* ke dalam film. Elemen *irezumi* tidak konsisten dimunculkan dalam semua film *yakuza*, karena beberapa film hanya berfokus pada tema cerita yang ingin disampaikan kepada para penonton. Sehingga, hal ini membuang elemen-elemen tertentu yang seharusnya menjadi hal penting untuk ditampilkan.



Gambar 20. Teknik *extreme close-up* dalam adegan yang menunjukkan tato di lengan tokoh utama saat ia membunuh seorang bos *yakuza*.



Gambar 21. Teknik *extreme close-up*.



Gambar 22. Penggunaan *irezumi* pada punggung *yakuza*.

Katana (Pedang)

Penggunaan *katana* (pedang) dalam dunia *yakuza* menjadi simbol dari harga diri maupun kekuatan bagi *yakuza*. Masyarakat tradisional Jepang menganggap *katana*/pedang sebagai simbol pelindung dan memiliki makna keberanian, ketabahan, serta disiplin terhadap etika dan aturan. Pada masa lampau, para samurai menganggap bahwa mati dengan pedang merupakan mati dengan cara terhormat yang tidak melunturkan harga diri. Hal inilah yang kemudian diadopsi oleh para *yakuza*, sehingga pedang dianggap sebagai suatu kebanggaan yang masih digunakan hingga saat ini. Tidak mengherankan apabila film *yakuza* memasukkan adegan yang memperlihatkan keahlian penggunaan pedang oleh *yakuza*. Tetapi dalam film *Yajuu no Seishun*, sama sekali tidak menampilkan adegan penggunaan pedang oleh *yakuza*. Dalam film yang dirilis pada tahun 1963 tersebut, lebih berfokus pada pertarungan dengan menggunakan senjata api dibandingkan dengan pedang layaknya film mafia Barat.

Film *Kawaita Hana* (1964) juga hanya menampilkan satu kali adegan yang menggunakan *katana*. Film yang mengangkat kisah *noir* ini memang tidak berfokus pada cerita pertarungan maupun perkelahian, sehingga adegan tersebut sangat jarang ditemui dalam film ini. Penggunaan *katana* dimunculkan pada beberapa menit tertentu. Pada

adegan dalam film tersebut, Muraki memiliki tanggung jawab untuk membunuh Ketua Imai di sebuah gereja tua. Pemilihan *katana* sebagai alat untuk membunuh, menunjukkan makna yang lebih mendalam saat adegan tersebut diperlihatkan. Dimana simbol *katana* atau pedang dianggap sebagai beban yang harus ditanggung dalam menjalankan *giri*, yang direalisasikan dalam adegan tersebut yang juga didukung dengan ekspresi Muraki yang terlihat sedih saat membunuh Ketua Imai.



Gambar 23. Muraki terus menerus menusuk Ketua Imai dengan menggunakan *katana*.

Film *Abashiri Bangaichi* juga menampilkan adegan yang menggunakan pedang. Adegan tersebut ditampilkan pada saat tokoh utama, Shinichi, mendatangi klan *yakuza* pimpinan Chichibu kemudian membunuhnya dengan menggunakan pedang yang ia bawa. Setelah membunuh Chichibu, tokoh utama juga menyerang semua anggota *yakuza* Chichibu yang berusaha menghentikannya. Sepanjang adegan tersebut, sutradara tidak memasukkan musik pengiring ke dalamnya, sehingga penonton lebih merasakan ketegangan selama pertarungan.



Gambar 24. Shinichi membunuh Chichibu menggunakan pedang dan bertarung dengan anggota Klan Chichibu.

Dalam film *Irezumi Ichidai*, adegan menggunakan *katana* cukup banyak ditampilkan, bahkan pada bagian awal film. Penggunaan *katana* sering kali ditampilkan pemakaiannya secara tradisional. Adegan yang menunjukkan penggunaan pedang dengan lebih signifikan dimunculkan ketika Tetsu bertarung melawan Klan Kanbe. Dalam adegan tersebut, suasana yang ditampilkan dengan iringan suara pedang yang saling bersentuhan, membuat para penonton seolah ikut merasakan adegan tersebut. Penggunaan pedang serta kostum yang dikenakan bahkan latar tempat, menunjukkan adanya nilai kejepangan yang begitu sangat kental.

Penggunaan *katana* dalam film *Tokyo Nagaremono* ditampilkan saat terjadinya penyerangan oleh Klan Otsuka di bagian pertengahan akhir film. Adegan tersebut menampilkan Klan Otsuka yang diam-diam menyerang Kelompok Senzo yang dipimpin oleh Shimada pada malam hari untuk membunuh Tetsuya yang saat itu bersama dengan Kelompok Senzo. Alhasil, pertarungan pun tidak dapat dihindari. Mereka kemudian saling menyerang dengan menggunakan pedang, dan sebagiannya menggunakan senjata api.

Dalam film *Tokyo Nagaremono*, penggunaan pedang tidak secara signifikan diperlihatkan. Hal ini karena senjata yang digunakan oleh para *yakuza* dalam film ini justru lebih condong pada senjata api ala Barat. Adegan penggunaan pedang ini juga hanya satu kali saja ditampilkan sepanjang film.



Gambar 25. Adegan ketika Tetsu bertarung dengan Klan Kanbe.



Gambar 26. Pertempuran antara Kelompok Otsuka dan Senzo.

Sementara itu, adegan yang menggunakan pedang pada film *Koroshi no Rakuin* (1967), sama sekali tidak ditampilkan karena film tersebut tidak berfokus pada kisah kehidupan *yakuza*. Namun, cerita dalam film ini lebih kepada kisah pembunuh ternama dengan keahliannya dalam menggunakan senjata api. Lalu pada film *Jingi naki Tatakai* pada tahun 1973, adegan penggunaan pedang kembali dimunculkan dalam beberapa adegan film tersebut. Pertama, ketika seorang pemimpin *yakuza* beserta anggotanya membawa Shinichi Yamagata beserta temannya ke sebuah gudang dengan paksa dan kemudian memotong tangan kedua pria tersebut dengan pedang yang mereka bawa. Kemudian, adegan penggunaan pedang yang terakhir dimunculkan ketika Sakai mendatangi kediaman Yamamori untuk membunuhnya dengan pedang yang ia bawa. Sakai begitu murka dengan Yamamori yang telah mengkhianatinya, bahkan berniat membunuhnya dengan memberikan perintah pada Shozo. Ketika Sakai berhasil menemukan Yamamori, Sakai dengan segera membunuhnya dengan pedang yang ada di genggamannya.



Gambar 27. Adegan dimana sekelompok *yakuza* memotong tangan dua orang pria.



Gambar 28. Adegan saat Sakai melayangkan pedangnya pada Yamamori.

Pada film *The Yakuza* (1974), penggunaan pedang juga ditampilkan dalam beberapa adegan. Tidak hanya itu, penggunaan pedang dalam film ini juga ditampilkan dengan cukup spesifik dan signifikan. Dalam film ini, juga menampilkan adegan saat tokoh karakter menjelaskan arti pedang bagi *yakuza*. Secara tidak langsung, film ini mengajak penonton untuk mengetahui lebih dalam mengenai *yakuza* serta makna-makna yang terkandung dalam aturan *yakuza*. Penggunaan pedang juga ditampilkan saat Harry mendatangi tempat Ken yang merupakan mantan *yakuza* dan sedang melatih Kendo di Kyoto. Saat itu, Ken sedang memperlihatkan cara menggunakan pedang dengan benar kepada para muridnya.



Gambar 29. Adegan ketika Ken sedang mempraktekkan cara menggunakan pedang kepada para muridnya.

Adegan terakhir yang menampilkan penggunaan pedang adalah ketika terjadinya pertarungan Ken dan Harry yang menyerang Klan Tono. Pertarungan tersebut menampilkan penggunaan pedang dengan sangat signifikan. Para tokoh yang berperan di dalamnya, menggunakan pedang layaknya ada aturan khusus yang mengikat tata cara penggunaannya. Bahkan adegan tersebut di sorot dengan gerakan kamera yang tidak

tergesa-gesa, sehingga penggunaannya dapat terlihat dengan jelas bagi penonton. Hal yang tidak kalah menarik yang ditampilkan adalah adanya perbedaan yang jelas dimana Ken bertarung melawan para *yakuza* menggunakan pedang, sementara Harry bertarung dengan senjata api yang ia miliki. Hal ini dapat dimaknai bahwa pedang sejatinya merupakan senjata yang memiliki nilai yang tinggi dalam diri *yakuza* dan senjata terhormat yang harusnya melekat pada *yakuza*. Sementara senjata api bukanlah bagian dari *yakuza* dan merupakan budaya Barat yang masuk ke Jepang.



Gambar 30. Ken dikelung oleh para *yakuza* Klan Tono.



Gambar 31. Ken menyerang dan membunuh para *yakuza* dengan pedangnya.

Meskipun pedang merupakan hal sangat penting dalam *yakuza* yang juga merupakan simbol keberanian dan kehormatan, bahkan menjadi ciri khas oleh *yakuza* yang menjadi pembeda dengan mafia Barat, nyatanya tidak di semua film yang mengangkat kisah *yakuza* menampilkan adegan penggunaan pedang. Seperti yang ditampilkan dalam film *Yajuu no Seishun* (1963). Adegan yang ditampilkan dalam film tersebut, serta kostum dan senjata yang digunakan sangat mirip dengan film mafia Barat pada umumnya. Hingga kemudian pada tahun-tahun berikutnya, film *yakuza* mulai menampilkan kembali adegan penggunaan pedang dan dikolaborasikan dengan penggunaan senjata api. Para sutradara dalam karyanya tersebut seolah ingin memperlihatkan bahwa arah sutradara dalam karyanya ingin memperlihatkan bahwa *yakuza* menerima dan mengadopsi budaya Barat, namun tidak ingin meninggalkan ciri ke Jepangannya.

Kimono 着物

Kimono yang merupakan pakaian tradisional Jepang, juga merupakan salah satu elemen tradisional yang menjadi bagian dalam *yakuza*. Biasanya *kimono* lebih sering digunakan oleh pimpinan suatu klan dalam *yakuza* atau *oyabun*. Selain merupakan suatu hal yang menunjukkan identitas ke Jepang, penggunaan *kimono* merupakan simbol kebesaran bagi *yakuza*. Karena itu, penggunaan *kimono* sering juga ditampilkan dalam film-film *yakuza*. Meskipun tidak di semua film *yakuza*, penggunaan *kimono* ditonjolkan.

Seperti halnya dalam film *Yajuu no Seishun*, kostum yang dikenakan oleh *yakuza* dari awal hingga akhir film lebih menonjolkan penggunaan jas. Sedangkan *kimono* sama sekali tidak pernah digunakan oleh *yakuza* maupun para pemimpinnya. Film *Yajuu no Seishun* bisa dikatakan telah menggunakan konsep yang lebih modern. Sementara dalam film *Kawaita Hana* cukup banyak adegan yang menunjukkan penggunaan *kimono*, terutama oleh para ketua *yakuza*. Adegan pertama dimunculkan ketika Muraki mendatangi tempat perjudian yang biasa dilakukan oleh para *yakuza* dari klannya maupun klan lain yang memiliki hubungan baik dengan klannya. Di sana, tampak banyak *yakuza* yang bermain judi dengan mengenakan jas maupun pakaian biasa. Namun salah satu pemimpin klan lain

yang juga bermain judi di sana, mengenakan *kimono* yang setengah terpakai hingga memperlihatkan bagian lengan kanannya.



Gambar 32. Adegan dimana salah satu pimpinan *yakuza* yang bermain judi dengan mengenakan *kimono*.

Adegan selanjutnya yang menunjukkan penggunaan *kimono*, ditampilkan sewaktu Muraki dan Saeko menyapa dengan sopan Bos Mizoguchi yang merupakan salah satu pimpinan *yakuza* yang saat itu mengenakan *kimono* di tempat perjudian. Pada saat mereka bergabung dalam permainan judi tersebut, film kembali memperlihatkan salah satu pria tua yang mengenakan *kimono* juga turut dalam permainan tersebut. Pria tua tersebut juga merupakan salah satu pimpinan *yakuza* dari klan lainnya.



Gambar 33. Adegan Bos Mizoguchi memakai *kimono*.



Gambar 34. Adegan dimana pimpinan *yakuza* lainnya yang juga mengenakan

Kemudian menjelang akhir film, Muraki juga mengenakan *kimono* di kediamannya. Dalam film ini, diperlihatkan bahwa tokoh yang mengenakan *kimono*, merupakan tokoh yang berperan sebagai pimpinan *yakuza*. Sementara para *yakuza* lainnya, kebanyakan menggunakan jas dan baju biasa. Adapun Muraki, yang merupakan tokoh utama sekaligus sebagai tangan kanan ketua Funada, sesekali juga tampil menggunakan *kimono*. Sedangkan dalam film *Abashiri Bangaichi*, adegan yang menunjukkan penggunaan *kimono* hanya satu kali, yaitu saat Shinichi Tachibana mendatangi markas kelompok *yakuza* yang dipimpin oleh Chichibu dan membunuhnya. Saat adegan tersebut, Chichibu terlihat mengenakan *kimono*. Adegan tersebut merupakan kilas balik sebelum Shinichi menjadi tahanan penjara.

Sementara dalam film *Irezumi Ichidai*, justru banyak sekali adegan yang menampilkan para pemeran *yakuza* mengenakan *kimono*. Seperti pada adegan saat Tetsu menghadang bos *yakuza* dari Klan Totsuka untuk membunuhnya. Dalam adegan tersebut, baik Tetsu maupun bos *yakuza* dari Klan Totsuka, keduanya sama-sama mengenakan *kimono*. Busana wanita dalam film ini juga semuanya selalu mengenakan *kimono*, sehingga

nilai kejepangan dalam film *yakuza* ini sangat kental. Pada suatu adegan, Kenji juga mengenakan *kimono* saat tidak sedang bekerja dan bahkan pada adegan selanjutnya, Kenji seringkali melakukan adegan dengan mengenakan *kimono*. Kemudian pada adegan klimaks, Kenji bertarung dengan kelompok *yakuza* yang dipimpin oleh Yamashita dengan mengenakan *kimono*. Begitu pula para pimpinan *yakuza* termasuk Yamashita, juga mengenakan *kimono*. Dalam adegan tersebut, meskipun merupakan adegan perkelahian para pemeran, mereka terlihat begitu berwibawa dengan *kimono* yang dikenakan.



Gambar 35. Adegan Ketua Chichibu mengenakan *kimono*



Gambar 36. Adegan Tetsu mengenakan *kimono* saat tidak bekerja.



Gambar 37. Yamashita mengenakan *Kimono* di kediamannya.



Gambar 38. Adegan ketika Tetsu bertarung dengan Kelompok Yamashita menggunakan *kimono*.

Pada film *Tokyo Nagaremono* (1966), penggunaan *kimono* sama sekali tidak dimunculkan dalam film ini. Film *yakuza* ini lebih terkonsep secara modern, sehingga nilai-nilai yang menunjukkan kejepangan serta elemen-elemen matrial yang identik dengan *yakuza*, tidak ditampilkan. Begitu pula dengan film *Koroshi no Rakuin* (1967), juga tidak menampilkan adegan yang menggunakan *kimono*. Bahkan sepanjang film ini, para pemeran hampir selalu menggunakan jas. Sedangkan dalam film *Jingi Naki Tatakai* (1973), penggunaan *kimono* kembali dimunculkan. Sama seperti film *Kawaita Hana* serta *Abashiri Bangaichi*, para pemeran yang mengenakan *kimono* biasanya adalah para pimpinan *yakuza*. Dalam suatu adegan di pertengahan film, pimpinan *yakuza* mengenakan *kimono* saat melakukan upacara mengikat persaudaraan antara Kelompok Yamamori dan Kelompok Ueda. Sekaligus juga merayakan kembalinya Shozo dari penjara. Kemudian adegan selanjutnya ketika Ketua Yamamori mengenakan *kimono* saat dirinya marah pada Shozo yang diketahui terlibat perkelahian dengan kelompok Ueda. Yamamori menyuruh Shozo untuk segera menyampaikan permohonan maaf dengan klan tersebut. Penggunaan *kimono* dalam film ini memang terlihat cukup ditonjolkan. Hal ini ditandai dengan karakter Ketua Yamamori yang selalu mengenakan *kimono* di sepanjang film. Begitupun dengan Okubo yang merupakan pemimpin Kelompok Ueda.\



Gambar 39. Adegan saat Okubo, pemimpin Kelompok Ueda, mengenakan *kimono* saat memimpin upacara.



Gambar 40. Adegan dimana salah seorang wanita juga mengenakan *kimono*.

Adegan yang menunjukkan penggunaan *kimono* dalam film *The Yakuza* (1974), dimunculkan dalam beberapa kali adegan. Pertama, terlihat ketika para *yakuza* yang sedang bermain judi di kediaman Klan Tono, salah satunya menggunakan *kimono*. Dalam adegan tersebut, hanya memperlihatkan secara sekilas nilai-nilai kejepangan yang ada dalam dunia *yakuza*. Penggunaan *kimono* selanjutnya dimunculkan saat Harry dan Ken berada di kediaman Goro yang merupakan seorang *oyabun* sekaligus penasihat terhadap klan-klan *yakuza*. Pada saat itu, Goro terlihat mengenakan *kimono*. Kemudian pada adegan berikutnya, Harry dan Ken kembali mendatangi Goro di kediamannya untuk menyatakan permintaan maaf karena telah menciptakan keributan dalam dunia *yakuza*. Dalam adegan tersebut, diperlihatkan Ken dan Goro mengenakan *kimono* untuk menunjukkan sikap sopan dan berwibawa.



Gambar 41. Adegan di Rumah Klan Tono.



Gambar 42. Adegan di kediaman Goro.

Dari keseluruhan film yang diteliti, penggunaan *kimono* lebih dominan pada saat *oyabun* sedang berkumpul dengan para *kobun* (anggota). Dimana *kimono* selalu dikenakan oleh *oyabun*, sementara *yakuza* lainnya mengenakan setelan jas ataupun pakaian biasa. Dalam hal ini, penulis melihat bahwa film-film tersebut ingin memperlihatkan sisi kejepangan dalam *yakuza* modern. Bahwa penggunaan *kimono* tidak sembarang dipakai oleh orang dalam film-film *yakuza*.

Sakazukigoto 杯事 (Ritual Pertukaran Mangkuk Sake)

Sakazukigoto merupakan salah satu elemen penting dalam dunia *yakuza* yang bahkan masih dilakukan hingga saat ini. Dibandingkan dengan elemen lainnya, elemen ini dilakukan dalam keadaan yang lebih formal disertai dengan upacara. Namun, dalam film-film *yakuza*, ritual *sakazukigoto* jarang dimunculkan. Seperti halnya dalam film *Yajuu no Seishun* (1963), *Kawaita hana* (1964), *Abashiri Bangaichi* (1965), *Irezumi Ichidai* (1965), *Tokyo Nagaremono*

(1966), serta *Koroshi no Rakuin* (1967), sama sekali tidak memasukkan adegan ritual *sakazukigoto* yang sebenarnya merupakan bagian penting dalam *yakuza*. Namun, dalam film *Jingi Naki Tatakai* (1973), ritual *sakazukigoto* ditampilkan dalam beberapa adegan. Adegan yang memunculkan *sakazukigoto*, misalnya sewaktu kelompok *yakuza* Shozo yang dipimpin oleh Yamamori dengan Klan Ueda yang dipimpin oleh Okubo, melakukan *sakazukigoto* untuk mengikat persaudaraan di antara kedua klan tersebut.



Gambar 43. Adegan yang menunjukkan *sakazukigoto*.

Dari ke delapan film yang diteliti, hanya pada film *Jingi Naki Tatakai* (1973), yang menampilkan adegan *sakazukigoto*. Dari hal ini, sutradara seolah-olah ingin menyampaikan bahwa ritual ini merupakan hal yang sangat penting dan memiliki makna yang besar, meskipun dilakukan dalam keadaan terbatas.

Giri-Ninjou 義理-人情 (Tanggung Jawab-Kemanusiaan)

Giri-Ninjou adalah elemen konseptual yang merupakan inti dari film *yakuza*. Baik *giri* maupun *ninjou*, keduanya memiliki hubungan yang saling berkaitan sehingga tidak dapat dipisahkan dan melekat dalam diri *yakuza*. *Giri* yang ditanam dalam diri *yakuza* merupakan bentuk kesetiaan serta pengabdian murni terhadap *oyabun* (Tuan). Sehingga, *giri* adalah kewajiban yang harus dilakukan dan dipertanggungjawabkan oleh para *yakuza*. Sementara *ninjou* yang memiliki arti kemanusiaan, juga hal yang harus dimiliki oleh *yakuza* sebagai bentuk pendekatan diri terhadap masyarakat dan sebagai pembuktian bahwa *yakuza* adalah kelompok penjahat terhormat yang memiliki sisi kemanusiaan. Oleh karena itu, *giri-ninjou* merupakan elemen yang wajib ada dalam film *yakuza*. Berikut ini konsep *giri-ninjou* yang dimunculkan dalam film *yakuza*.

Pada film *Yajuu no Seishun* (1963), konsep *giri* yang dimunculkan dalam film ini bisa dikatakan bukan *giri* yang murni. Hal ini karena peran Joji yang telah bergabung dengan *yakuza* melakukan *giri* demi mencapai maksud terselubung yang telah ia rencanakan. Sikap setia yang ia tunjukkan terhadap kelompok *yakuza* adalah demi membalaskan dendam rekannya yang telah tewas dibunuh. Sedangkan pada film *Kawaita Hana* (1964), *giri-ninjou* telah dimunculkan sejak awal pemutaran film. Misalnya pada adegan pertama saat Muraki yang baru keluar dari penjara karena membunuh salah satu *yakuza* dari Klan Imai. Pembunuhan yang dilakukan oleh Muraki, merupakan *giri* yang harus ia lakukan. Kemudian *ninjou* dalam film ini bisa dilihat saat Muraki berusaha melindungi pria muda yang hendak membunuhnya dan akhirnya berbalik menghormati

Muraki. Meskipun Muraki seorang *yakuza*, namun Muraki tetap memperlakukan orang lain dengan baik. Kemudian pada bagian klimaks film, *giri* kembali diangkat ke dalam adegan film. Muraki harus kembali melakukan *giri* dengan membunuh Ketua Imai dan harus merelakan dirinya kembali masuk dalam penjara demi melindungi klannya serta membalas kematian Tamaki. Saat melakukan *giri*, sutradara menampilkan situasi yang menyedihkan dengan memasukkan efek musik sedih dan menghilangkan efek suara dalam film untuk membangkitkan *mood* penonton. Ekspresi yang diperlihatkan oleh Muraki ialah ekspresi yang sedih, bahkan setelah ia melakukan pembunuhan tersebut sehingga membuat penonton seolah ikut merasakan kesedihan yang dirasakan oleh Muraki. Dalam adegan ini, dapat dilihat bahwa *giri* bukanlah hal yang mudah dilakukan oleh *yakuza* dan terkadang tidak sejalan dengan hati nuraninya sendiri.



Gambar 44. Teknik medium *close-up*: ekspresi Muraki setelah melakukan *Giri*.



Gambar 45. Teknik kamera *long shot*: ketika Shinichi berusaha menolong

Konsep *giri-ninjou* pada film *Abashiri Bangaichi* (1965) dimunculkan, meskipun tidak secara spesifik diperlihatkan. Konsep *giri* muncul ketika adegan kilas balik saat Shinichi Tachibana yang merupakan seorang *yakuza* berjalan di tengah kota untuk mendatangi markas klan *yakuza* yang dipimpin oleh Chichibu. Shinichi Tachibana harus melakukan *giri*-nya sebagai *yakuza* dengan membunuh Ketua Chichibu yang pada akhirnya membuatnya dipenjara. Sementara konsep *ninjou* dalam film ini bisa dilihat saat Shinichi bersikap baik terhadap Akuta di dalam penjara. Saat Gonda dan beberapa tahanan lainnya berusaha membunuh Akuta, hanya Shinichi yang berusaha menolong Akuta. Tidak hanya itu, Shinichi juga berusaha menghentikan Gonda yang hendak memukul seorang wanita saat mereka kabur dari penjara. Hingga pada adegan akhir film, Shinichi yang melihat Gonda sekarat karena luka bakar, seketika memunculkan rasa empati terhadap Gonda. Shinichi berusaha untuk menolong Gonda dan tidak meninggalkannya, meskipun mereka memiliki hubungan yang buruk. Ia bahkan memohon kepada Tsubaki, yang merupakan seorang kepala polisi untuk membawa Gonda ke rumah sakit dengan menjaminkan hidupnya kepada Tsubaki.

Dalam film *Irezumi Ichidai* (1965), konsep *giri-ninjou* ditampilkan dengan cukup jelas. *Giri* dapat dilihat saat Tetsu membunuh ketua Klan Totsuka demi melaksanakan kewajiban dari klannya, yaitu Klan Owada kepadanya. Sementara konsep *ninjou* muncul ketika Tetsu berusaha untuk melindungi adiknya serta menjalin hubungan baik dengan para pekerja. Tetsu bahkan berusaha menolong Yamashita yang ditahan oleh Kelompok Kanbe. Konsep *giri-ninjou* yang ditampilkan dalam film ini dibuat dengan saling berkaitan satu sama lain, yang pada akhirnya menyusun jalan cerita film itu sendiri.

Sedangkan dalam film *Tokyo Nagaremono* (1966), konsep *giri-ninjou* ditampilkan sejak awal pemutaran film. Konsep *giri* dapat dilihat ketika pembukaan film yang memperlihatkan Tetsuya (tokoh utama) bertemu dengan Klan Otsuka. Saat itu, Tetsuya

mengatakan bahwa ia telah berjanji untuk mengikuti tuannya, Kuruta, yang menyatakan ingin keluar dari dunia *yakuza* dan mendedikasikan hidupnya bagi tuannya tersebut. Bagi Kenji, Kuruta adalah sosok orangtua, sehingga melindungi Kuruta merupakan *giri* yang harus ia lakukan. Sementara konsep *ninjou* dimunculkan beriringan dengan munculnya konsep *giri*. Konsep *ninjou* dapat dilihat sewaktu Tetsuya yang begitu menyayangi kekasihnya, Chiharu, harus merelakan pisah darinya demi melindungi Chiharu dari ancaman Klan Otsuka. Namun di akhir film, Tetsuya yang dikhianati oleh Kuruta, memilih untuk melepaskan *giri* yang ia pegang dan pergi meninggalkan Tokyo seorang diri.

Adapun dalam film *Koroshi no Rakuin* (1967), konsep *giri-ninjou* memiliki sedikit perbedaan dengan film *yakuza* lainnya. Hal ini karena cerita film yang lebih mengarah kepada kisah seorang pembunuh bayaran yang bukan *yakuza*, namun harus berurusan dengan kelompok tersebut. Dibandingkan dengan *giri*, konsep yang digunakan dalam film ini justru lebih kepada tugas yang harus dilaksanakan sesuai dengan bayaran yang ditawarkan. Sementara konsep *ninjou* dimunculkan saat Hanada tidak mampu membunuh Misako, karena ia memiliki perasaan empati serta suka pada Misako. *Ninjou* juga dapat dilihat saat salah satu *yakuza* yang juga merupakan klien dari Hanada, menolongnya saat hendak ditembak oleh seorang *yakuza* yang bernama Koh. Namun, dalam film *Jingi Naki Tatakai* (1973), konsep *giri-ninjou* ditampilkan lebih spesifik. Konsep *ninjou* dimunculkan di awal film, ketika Shoza Hirono dan Shinichi Yamagata yang merupakan *yakuza* mencoba menolong seorang wanita Jepang yang dikejar oleh tentara Amerika untuk diperkosa. Hal ini merupakan konsep yang dibangun dalam film untuk mengangkat citra pahlawan dalam diri *yakuza* di hadapan masyarakat. Sementara konsep *giri* ditampilkan ketika Shoza harus melakukan semua perintah Yamamori sebagai bentuk pengabdianya. Shoza bahkan harus membayar *giri* yang telah ia langgar dengan melakukan *yubitsume* sebagai simbol penyesalannya.

Sementara dalam film *The Yakuza* (1974), penggunaan konsep *giri-ninjou* juga ditampilkan dengan lebih signifikan. Konsep *giri* sangat jelas terlihat saat Tanaka Ken yang saat itu telah berstatus sebagai mantan *yakuza*, bersedia membantu Harry untuk melawan kelompok *yakuza* dari Klan Tono, meskipun Ken tahu bahwa tindakan tersebut bisa mengancam nyawanya. Namun, Ken melakukan hal tersebut bukan tanpa alasan. Hal ini karena Ken memiliki *giri* yang harus ia bayar kepada Harry karena telah melindungi keluarga Ken di masa lalu. Sementara konsep *ninjou* dimunculkan saat Ken merelakan Tanaka Eiko, istrinya, untuk menjalin hubungan dengan Harry demi melindungi Eiko dan putrinya dari ancaman klan *yakuza* lainnya. Konsep *ninjou* juga muncul sewaktu Ken bersimpati dengan Goro yang kecewa karena anaknya lebih memilih menjadi *yakuza* dan bergabung dengan Klan Tono. Hingga kemudian, Ken membiarkan putra Goro hidup saat ia menyerang markas Tono.

Secara keseluruhan, penulis melihat bahwa semua film menggunakan konsep *giri-ninjou* sebagai tema dalam cerita. Konsep *giri-ninjou* merupakan inti cerita yang menciptakan sebab-akibat dalam film-film *yakuza*. Meskipun dalam beberapa kasus seperti film *Yajuu no Seishun* dan *Koroshi no Rakuin*, menggunakan konsep *giri* tidak seperti seharusnya, di mana para tokoh melakukan *giri* hanya demi uang maupun niat tersembunyi lainnya. Sehingga, makna *giri* sesungguhnya tidak tersampaikan dalam film tersebut. Secara keseluruhan, konsep *giri* juga ingin memperlihatkan bahwa *yakuza* adalah orang yang taat dan disiplin terhadap perintah maupun janji. Sementara konsep *ninjou* yang ditampilkan dalam film, bertujuan untuk menarik simpati masyarakat terhadap *yakuza* serta memperlihatkan kepada penonton, bahwa *yakuza* juga memiliki sisi

kemanusiaan yang tinggi. Meskipun sering dikatakan sebagai kelompok kejahatan.

KESIMPULAN

Film *yakuza* merupakan film yang mengadopsi kisah-kisah kelompok kejahatan terorganisir di Jepang yang disebut dengan nama *yakuza*. *Yakuza* awalnya berasal dari kaum *bakuto* (penjudi) dan *tekiya* (pedagang keliling) pada era Tokugawa, yang mengatasnamakan diri mereka sebagai pelindung masyarakat dari serangan para *kabukimono* (samurai tak bertuan), yang sering kali melakukan kekerasan. Hingga kemudian, para *bakuto* dan *tekiya* perlahan-lahan mulai berevolusi menjadi *yakuza* modern dan mulai beroperasi dalam bisnis ilegal dan kejahatan-kejahatan terorganisir lainnya. Hingga kemudian, sutradara film mulai mengangkat kisah kehidupan *yakuza* modern ke dalam karyanya. Film *yakuza* mulai ditampilkan pada 1960 dan diproduksi pertama kali oleh perusahaan film Toei, kemudian diikuti oleh perusahaan film lainnya, seperti Nikkatsu dan Shochiku. Sepanjang tahun 1960 hingga 1970-an, merupakan era keemasan bagi film *yakuza*. Film *yakuza* menganut nilai *giri-ninjou* sebagai inti dalam cerita film. Dimana *giri* merupakan kewajiban yang harus ditanggung oleh *yakuza* terhadap kelompok dan *ninjou* yang berarti kemanusiaan atau sikap empati terhadap sesama maupun kaum yang lemah. Kedua konsep yang saling berhubungan inilah yang mampu menaikkan kedudukan *yakuza* dalam masyarakat. Selain *giri-ninjou*, beberapa elemen tradisional yang ada dalam *yakuza* juga ditampilkan dalam film-film *yakuza*, seperti *yubitsume* (ritual potong jari), *irezumi* (tato), *katana* (pedang), *kimono* (pakaian tradisional Jepang), serta *sakazukigoto* (ritual pertukaran mangkuk *sake*). Hal inilah yang membuatnya berbeda dengan film mafia Barat.

Setelah meneliti ke delapan film *yakuza*, penulis melihat bahwa terdapat pergeseran dalam penggunaan elemen-elemen tradisional *yakuza* dalam setiap film. Bahkan rata-rata film *yakuza* dibuat dengan menampilkan kisah *yakuza* modern sehingga menyerupai film mafia Barat. Hal ini dapat dilihat dalam film-film tersebut, dimana para *yakuza* lebih sering menggunakan setelan jas dengan kaca mata hitam dan senjata api. Seolah sutradara ingin menyampaikan bahwa ciri *yakuza* modern ialah kelompok penjahat layaknya para mafia Barat. Pada film *yakuza* yang dirilis tahun 1960-an, penggunaan elemen-elemen tradisional mulai dihilangkan dan semakin bergeser mengikuti konsep film mafia Barat. Konsep *giri-ninjou* tidak lagi dianggap sebagai suatu hal yang penting dan sacral, karena pelaksanaan yang ditampilkan bukan murni karena rasa tanggung jawab, melainkan adanya imbalan yang ingin dicapai. Dalam hal tersebut, seolah sutradara ingin menyampaikan bahwa *yakuza* modern tidak lagi seperti *yakuza* terdahulu dan menganggap bahwa konsep *giri-ninjou* maupun elemen tradisional lainnya adalah suatu aturan yang kuno dan ketinggalan zaman. Namun, pada film *yakuza* tahun 1970-an, elemen-elemen tradisional mulai diangkat kembali ke dalam film. Elemen-elemen tersebut ditampilkan dengan lebih signifikan sebagai upaya untuk melawan pengaruh Barat yang lebih besar terhadap film *yakuza*. Film-film tersebut lalu dikolaborasikan dengan unsur-unsur kebaratan seperti penggunaan senjata api maupun kostum modern yang bertujuan untuk menunjukkan pada penonton, bahwa *yakuza* menerima pengaruh Barat, tetapi tidak menghilangkan nilai-nilai tradisional yang sudah ditanamkan lebih dahulu.

DAFTAR PUSTAKA

Buku, Jurnal, Majalah dan Skripsi

Arnason, Kristinn. 2014. *Yakuza, History of the Yakuza*. Iceland: Haskoli Island.

- Barker, Chris. 2014. *Kamus Kajian Budaya*. Yogyakarta: Kanisius.
- Beasley, W.G. 2003. *Pengalaman Jepang, Sejarah Singkat Jepang*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Benedict, Ruth. 1982. *Pedang Samurai dan Bunga Seruni*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Doi, Takeo. 1992. *Anatomi Depedensi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Fakih, Mansour. 1997. *Analisis Gender & Transformasi Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fukutake, Tadashi. 1988. *Masyarakat Jepang Dewasa Ini*. Jakarta: PT Gramedia.
- Fikri, Aulia Imam. 2018. "Analisis Struktur Naratif dan Unsur Sinematik dalam Film Yakuza Apocalypse karya Takashi Miike." *Skripsi*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Hoed, Benny H. 2011. *Semiotik & Dinamika Sosial Budaya*. Depok: Komunitas Bambu.
- Kaplan, David E., dan Alec Dubro. 2011. *Sejarah Dunia Hitam Yakuza*. Jakarta: Komunitas Bambu.
- Parmer, Bill, and Friends. 2003. *The Encyclopedia of Martial Arts Movies*. USA: The Scarecrow Press.
- Pratista, Himawan. 2018. *Memahami Film*. Yogyakarta: Montase Press.
- Standish, Isolde. 2005. *A New History of Japanese Cinema*. London: Continuum Publishing Group Ltd.
- Storey, John. 2006. *Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sharp, Jasper. 2011. *Historical Dictionary of Japanese Cinema*. Toronto: The Scarecrow Press, Inc.
- Thornton, Sybil. 2002. "Gangster Film" dalam *Encyclopedia of Contemporary Japanese Culture*. Sandra Buckley (edt). London: Routledge.
- Mudjiono. 2011. "Yoyon. Kajian Semiotika dalam Film". *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol. 1. No.1.
- Oscario, Angela. 2011. "Penerapan Teori Struktur Cerita Pada Pembuatan Film". *Humaniora*. Vol. 2. No. 2.
- Payne, Chris. 2004. "Review of The Yakuza Movie Book". *Graduate Journal of Asia-Pacific Studies*. No. 89-91.
- Schrader, Paul. 1974. "Yakuza Eiga." *Film Coment*. New York: Film Society of Lincoln Center.
- Varese, Federico. 2006. "The Secret History of Japanese Crime: The Yakuza Movies". *Global Crime*. 7: 1. Hal. 105-124.

Artikel dan Website

<https://m.imdp.com//Raizo-Ichikawa/>.

Lim, Dennis. 2017. "Seijun Suzuki, Director Who Inspired Tarantino and Jarmusch, Dies at 93" *The New York Times*.

Film

Fukusaku, Kinji. 1973. *Battles Without Honor and humanity*. Toei Company: Japan.

Ishii, Teruo. 1965. *Abashiri Bangaichi*. Toei Company: Japan. 92 mins.

Pollack, Sydney. 1974. *The Yakuza*. Toei Company: Japan. 123 mins.

Sawashima, Tadashi. 1963. *Jinsei Gekijo: Hishakaku*. Toei Company: Japan. 95 mins.

Shinoda, Masahiro. 1964. *Pale Flower*. Bungei Production Nunjin Club: Japan. 96 mins.

Suzuki, Seijun. 1967. *Branded to Kill*. Nikkatsu Company: Tokyo, Japan. 99 mins.

Suzuki, Seijun. 1965. *Irezumi Ichidai*. Nikkatsu Company: Tokyo, Japan. 90 mins.

Suzuki, Seijun. 1966. *Tokyo Drifter*. Nikkatsu Company: Japan. 89 mins.

Suzuki, Seijun. 1963. *Yajuu no Seishun*. Nikkatsu Company: Japan. 92 mins.

Yamashita, Kousaku. 1968. *Red Peony Gambler*. Toei Company: Japan. 98 mins.